

## DAFTAR PUSTAKA

- Ady Prasetyo, Sigit. 2014. *Augmented Reality Tata Surya Sebagai Sarana Pembelajaran Interaktif Bagi Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android*. Teknik Informatika. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Surakarta.
- Bagir, Achmad dan Eka Pradana, Gigih. 2009. *Pemanfaatan Serat Eceng Gondok Sebagai Bahan Baku Pembuatan Komposit*. Teknik Kimia. Universitas Diponegoro. Semarang.
- Binanto. "Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya", ANDI - Ed.1, Yogyakarta, 2010.
- Hernowo, T.F et al, 2014. *Rancang Bangun Edugame Pembelajaran Kesehatan Gigi Untuk Anak-anak Berbasis Unity 3D*.
- Huda, Falikhul. 2015. *Pembuatan Animasi Proses Kegiatan Mahasiswa di Universitas Muria Kudus Dengan Metode Animation Computation Multimedia*. Teknik Informatika. Universitas Muria Kudus. Kudus.
- Husein, Umar. 2005. *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Komarudin, Rachman dan Rifiana noor, Ridha. 2017. *Analisis Perancangan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Mengenal Bahasa Jepang*. Sistem Informasi. STMIK Nusa Mandiri Jakarta. Jakarta.
- Rochman, Syaifur. 2017. *Animasi 3D Cara Berternak Kelinci*. Teknik Informatika. Universitas Muria Kudus. Kudus.
- Roedavan, Rickman. 2014. *Unity Tutorial Game Engine*. Informatika. Bandung.
- Rosmiati, Mia dan Saputra Atmaja, Rizky. 2016. *Perancangan Animasi Interaktif Pengenalan Pahlawan Nasional Berbasis Android*.
- Rosyidah, Rini dan Hertiasa, M.Ikom, Hendy. 2014. *Perancangan Animasi 2D Pengenalan Sejarah Motif Batik Belanda*. Desain Komunikasi Visual. Institut Teknologi Bandung. Bandung.
- Sahwalita, posting 2008, *Prospek Pemanfaatan Eceng gondok Untuk Industri Kerajinan Kertas Seni di Kawasan Wisata Sungai Musi Untuk Peningkatan Pendapatan Masyarakat*, <http://www.balitbangnovda.sumselprov.go.id> (diakses tgl 28/05/2018)
- Septiana, Firdaus., 2012, *Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif*. Garut : Sekolah Tinggi Teknologi Garut.

Tambayong, Mario O., dkk. 2016. *Implementasi Augmented Reality pada Sistem Sirkulasi Darah Manusia*. Teknik Elektro dan Komputer. Universitas Sam Ratulangi. Manado.

Turban., 2012, *Aplikasi Multimedia Interaktif*, Yogyakarta : Paradigma.

Utomo, AlviantoWahyudi. 2017. *Merajut Hidup dari Bengok Pola – Pola Pemanfaatan Bengok (Eceng Gondok) di Sekitar Danau Rawa Pening dalam Perspektif Pembangunan Berkelanjutan*. Sosiologi. Universitas Kristen Satya Wacana. Salatiga.

Vaughan., T., 2004, *Multimedia: Making It Work*, Edisi ke-6, McGraw-Hill Companies, New York.

Wahana komputer, 2005. *Seri Buku Pintar Menjadi Seorang Desainer Web*, Andi, Yogyakarta.

Wahyu Handani, Sitaresmi dan Ratna Nafianti, Devi. 2017. *Perancangan Film Pendek Animasi 3 Dimensi Legenda Desa Penyarang*. Teknik Informatika. STMIK AMIKOM. Purwokerto.